NES-CV-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

KONAMI®

KONAMI®

This offical seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

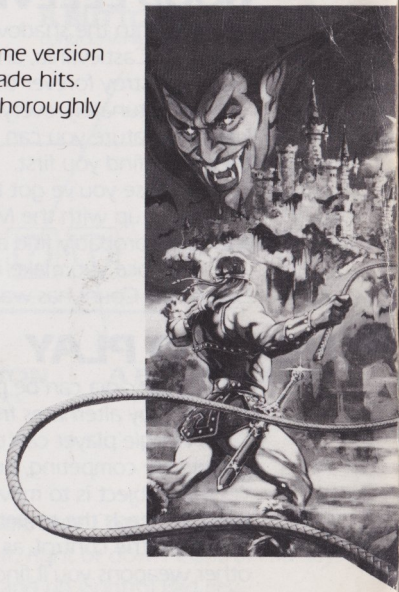
This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

CONGRATULATIONS!

You have just purchased the authentic Konami home version of Castlevania, one of Konami's many original arcade hits. We suggest that you read this instruction manual thoroughly before playing the game.



INTRODUCTION/ HOW TO PLAY.....4

CONTROL FUNCTIONS.....5

THE SCREEN.....6

THE CREATURES.....7

THE WEAPONS.....10

MAP OF THE CASTLE.....13

INTRODUCTION

GOOD EEEEVENING!

Step into the shadows of the deadliest dwelling on earth. You've arrived at Castlevania, and you're here on business:

To destroy forever the Curse of the Evil Count.

Unfortunately, everybody's home this evening. Bats, ghosts, every kind of creature you can imagine. You'll find 'em all over the place. If they don't find you first.

Because you've got to get through six monstrous floors before you even meet up with the Master of the House. Your Magic Whip will help, and you'll probably find a weapon or two along the way.

But once you make it to the tower, you can count on a Duel to the Death. The Count has waited 100 years for a rematch. He's ready. Are you?

HOW TO PLAY

Castlevania can be played by one or two players. If there are two players, play alternates from one to the other.

A single player can use either Control (1) or Control (2). When two players are competing, both Controls must be used.

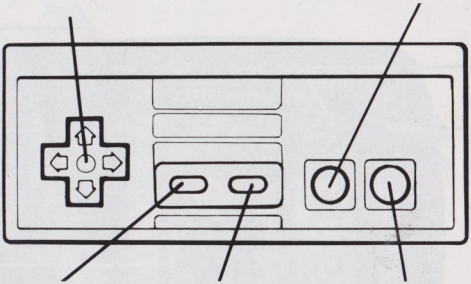
The object is to move through the passages and stairways of the castle to reach the tower, dodging or destroying every creature in your path. Use the control, as directed, to activate your Magic Whip and the other weapons you'll find along the way. And watch for secret doors!

Before you begin, you must use the SELECT button to choose 1- or 2-player modes. Then hit the START button, and your nightmare begins.

CONTROL FUNCTIONS

CONTROL PAD (MOTION)
controls forward and backward movement, standing and crouching, angle of jump, direction of attack

B BUTTON (ATTACK)
controls whip and all weapons



SELECT BUTTON
for choosing number of players

START BUTTON
begins game, pauses action during game

A BUTTON (JUMP)
controls jumping

SAMPLE MOVES

TO JUMP DIAGONALLY: use 'A" Button and left/right Control Pad keys.

TO ACTIVATE WHIP: use "B" Button and left, right or down Control Pad keys.

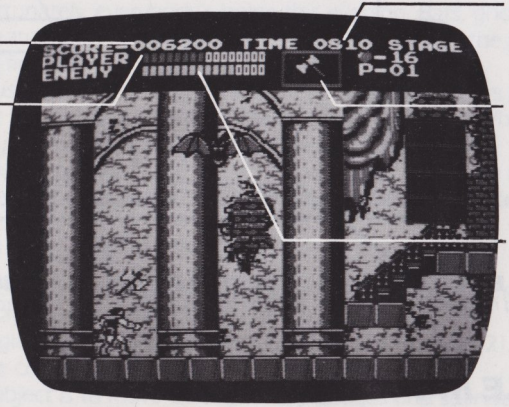
TO ACTIVATE WEAPONS: use "B" Button and up Control Pad key.

TO CRACK WHIP OR FIRE WEAPONS: use "B" Button.

THE SCREEN

Score

Power Level Indicator
You begin each game with 3 "lives," and the indicator tracks the power remaining in each. As the creatures sap your strength, the indicator level drops. When it reaches "0," you lose one life.



Time
When the timer shows "0," you lose one life.

Weapons Indicator
Shows the latest weapon you've picked up and activated.

Enemy Power Level Indicator
Indicator tracks damage you've done to Head Creature in any given stage. When level drops to "O," the Creature is out of the game.

THE CREATURES

Destroy the creature for the point total shown. BONUS POINTS awarded for knocking out 2 or more creatures with one throw of a weapon.

VAMPIRE BAT
200 points

ZOMBIE
100 points

BLACK LEOPARD
200 points

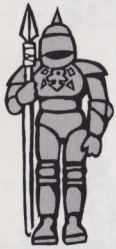
FISH MAN
300 points

PHANTOM BAT
3,000 points

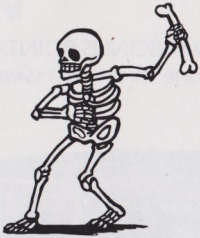
QUEEN MEDUSA
3,000 points

MEDUSA
300 points

RAVEN
200 points



BLACK KNIGHT
400 points



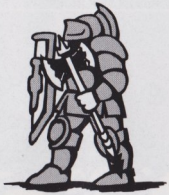
WHITE SKELETON
300 points

RED SKELETON
400 points

EAGLE
300 points

HUNCHBACK
500 points

DRAGON SKULL CANNON
400 points



AXE-MAN
500 points

GHOST
300 points

SKELE-DRAGON
1,000 points

FRANKENSTEIN & IGOR
5,000 points

MUMMY MAN
3,000 points

GRIM REAPER
7,000 points

THE COUNT!
50,000 points

100-POINT BONUS –
awarded for capturing each of these items:

FIRE BALL

MUMMY WRAPPINGS

BONE FROM WHITE SKELETON

AXE-MAN'S AXE

THE WEAPONS

In addition to your Magic Whip, many other weapons are hidden along your path through the Castle. You're going to need them. Before playing, study this chart, so you'll know where to find your weapons, and how to use them.

WEAPON	ONSCREEN SYMBOL	WHERE TO LOOK	POWER	COMMENT
WATCH		Hidden on path or in creature	Stops enemy action (some exceptions)	Costs you 5 small hearts for each use
DAGGER		Hidden on path or in creature	Fast, accurate attack weapon	Makes target object dissappear
AXE		Hidden on path or in creature	Slow but powerful attack weapon	———
FIRE BOMB		Hidden on path or in creature	Splits the earth under target creature	Incinerates anything on path

WEAPON	ONSCREEN SYMBOL	WHERE TO LOOK	POWER	COMMENT
BOOMERANG		Hidden on path or in creature	Powerful attack weapon comes back to your hand	_____
SMALL HEART		Hidden on path or in creature	Gives you one extra shot per weapon	You can stockpile as many hearts as you find for extra firepower when you need it!
LARGE HEART		Hidden on path or in creature	Gives you 5 extra shots per weapon	
CROSS		Hidden on path or in creature	Destroys all onscreen enemies	_____
INVISIBILITY POTION		Hidden on path or in creature	Renders you safe from harm for a few seconds	_____
MORNING STAR		Hidden on path or in creature	Increases power of Whip in 2 different stages	Short chain for 1st level, long chain for 2nd level boost

WEAPON	ONSCREEN SYMBOL	WHERE TO LOOK	POWER	COMMENT
MONEY BAG		Hidden on path or in creature	Gives you free points	Red = 100 Blue = 400 White = 700
DOUBLE SHOT		Hidden on path, in creature or background	Allows use of throwing weapons twice in a row	These appear when you strike certain objects 10 times in a row
TRIPLE SHOT		Hidden on path or in creature	Allows use of throwing weapons 3 times in a row	
PORK CHOP		Hidden in background	Partially revives lost power	Appears with secret Whip stroke
MAGIC CRYSTAL		Capture from Head Creature in each stage	Completely revives all lost power	Can clear creatures from entire stage

WELCOME TO CASTLEVANIA!

Treat Your Konami Game Carefully

• This Konami Game Pak is a precision-crafted device with complex electronic circuitry. Avoid subjecting it to undue shock or extremes of temperature. Never attempt to open or dismantle the Game Pak.

• Do not touch the terminal leads or allow them to come into contact with water or the game circuitry will be damaged.

• Always make sure your NES Control Deck is SWITCHED OFF when inserting the Game Pak or removing it from the NES Control Deck.

• Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the expansion connector. This can result in malfunction or damage.

FÉLICITATIONS!

Vous venez d'acheter l'authentique version du jeu «Castlevania», l'un des succès originaux de KONAMI, qui vous permet de jouer à domicile. Nous vous suggérons de lire attentivement et entièrement la présente notice avant de commencer à jouer.

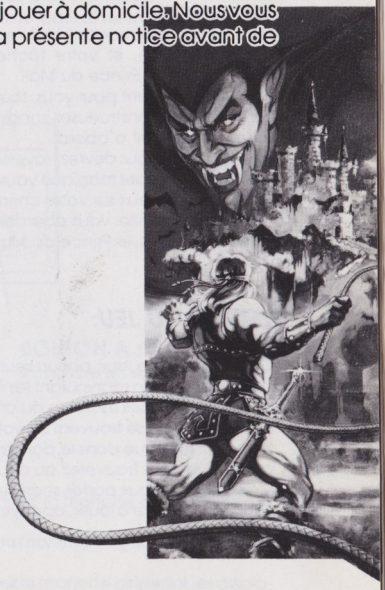


TABLE DES MATIERES:

Introduction et règles du jeu 16

Les commandes 17

L'écran 18

Les créatures monstrueuses 19

Les armes 22

Carte du chateau «Castlevania» 25

Précautions d'emploi de votre jeu 26

INTRODUCTION

BON SSSOOIR !!!!
Pénétrez dans le monde ténébreux de la demeure la plus terrible de la terre! Vous venez d'arriver à CASTLEVANIA, et votre tâche risque d'être périlleuse! Vous devrez détruire à jamais la malédiction du Prince du Mal!
Malheureusement pour vous, tout le monde est à la maison ce soir! Vampires, fantômes, toutes les créatures monstrueuses imaginables! Vous les rencontrerez partout, si ce ne sont pas elles qui vous rencontrent d'abord....
Tout d'abord, vous devrez traverser six étages terrifiants avant de pouvoir rencontrer le Maitre de Céans. Votre fouet magique vous sera une aide non négligeable et vous trouverez certainement une arme ou deux sur votre chemin.
Mais lorsque, enfin, vous aborderez le donjon, vous pouvez vous attendre à un duel à mort ....
Depuis cent ans, le Prince du Mal attend de prendre sa revenche, il est prêt! Et vous?

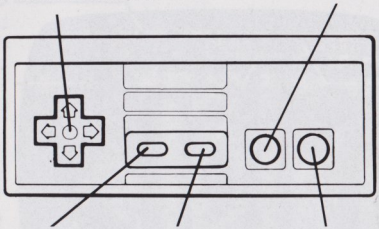
REGLES DU JEU:

Ce jeu peut être joué par un seul joueur.
Le joueur joue en manipulant les manettes de commande. L'objectif du jeu consiste à traverser les passages et les escaliers du chateau pour atteindre le donjon, en évitant ou détruisant tous les monstres qui se trouvent sur votre chemin. Utilisez les manettes de commande, selon le mode d'emploi expliqué dans le paragraphe suivant, pour utiliser votre fouet magique et les autres armes que vous trouverez au cours des étapes.
Mais attention aux portes secrètes!
Pour commencer à jouer, appuyez sur le bouton «départ», et pénétrez ainsi dans le cauchemar!!!

LES COMMANDES

MANETTE DIRIGEANT LES DÉPLACEMENTS:
Elle permet d'exécuter des déplacements vers l'avant ou l'arriere, d'adopter une position verticale ou rampante, de faire des angles ou de sauter, de donner des ordres d'attaque.

BOUTON B : ATTAQUE
Il contrôle le fouet et les autres armes.



BOUTON DE SELECTION
Ne pas utiliser.

BOUTON DE DÉPART
Appuyez sur le bouton pour commencer à jouer ou pour demander des moments de pause pendant le jeu.

BOUTON A : SAUT
Il contrôle les sauts.

MANOEUVRES A EXÉCUTER POUR JOUER:

- Pour sauter en diagonale: appuyez sur le BOUTON A et actionnez la manette dirigeant les déplacements vers la droite ou la gauche.
- Pour actionner le fouet: appuyez sur le BOUTON B et actionnez la manette dirigeant les déplacements vers le bas, la gauche ou la droite.
- Pour actionner les armes: appuyez sur le BOUTON B et actionnez la manette dirigeant les déplacements vers le haut.
- Pour faire claquer le fouet ou déclencher une arme à feu: appuyez sur le BOUTON B.

L'ÉCRAN

Score

Indicateur de puissance:
Au début de chaque jeu, vous disposez de trois «vies» et l'indicateur exprime le pouvoir qui reste à chacune d'elle.
Au fur et à mesure que les monstres affaiblissent votre puissance, le niveau de l'indicateur baisse. Lorsqu'il atteint «0», vous perdez une vie.

Chronomètre:
Lorsquie le chronomètre indique «0», vous perdez une vie.

Indicateur d'armes:
Montre la dernière arme dont vous vous êtes muni et que vous avez manipulée.

Indicateur du niveau de pouvoir de votre ennemi:
Il indique les dommages que vous avez causés aux créatures monstrueuses à tous les stades du combat. Lorsque l'indicateur atteint «0», le monstre sort du jeu.

LES CRÉATURES MONSTRUEUSES

Vous pouvez détruire les monstres et gagner le nombre de points indiqué ci-dessous. Un bonus vous sera accordé si vous parvenez à détruire deux créatures ou plus avec un seul lancer d'arme.

VAMPIRE
200 points

ZOMBIE
100 points

LÉOPARD NOIR
200 points

HOMME-POISSON
300 points

VAMPIRE-FANTOME
3.000 points

REINE DES GORGONES
3.000 points

GORGONE
300 points

CORBEAU
200 points

CHEVALIER NOIR
400 points

SQUELETTE BLANC
300 points

SQUELETTE ROUGE
400 points

AIGLE
300 points

BOSSU
500 points

CANON A TETES DE DRAGON
400 points

HOMME-AUX-HACHES
500 points

FANTOME
300 points

DRAGON SQUELETTE
1.000 points

FRANKENSTEIN & IGOR
5.000 points

MOMIE
3.000 points

LA MORT
7.000 points

LE PRINCE DU MAL
50.000 points

100 points de bonification
sont accordés pour la capture des éléments suivants:

BOULE DE FEU

BANDELETTE DE MOMIE

HACHE D'HOMME-AUX-HACHES

OS DE SQUELETTE BLANC

LES ARMES

En plus de votre fouet magique, de nombreuses autres armes sont dissimulées tout au long de votre chemin à travers le chateau. Vous en aurez bien besoin! Avant de jouer, étudiez le tableau suivant pour pouvoir trouver vos armes et pour savoir les utiliser.

ARMES	SYMBOLES LES REPRESENTANT SUR L'ÉCRAN	OU CHERCHER	POUVOIR	COMMENTAIRES
montre		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	bloque l'action de l'ennemi (quelques exceptions)	coûte 5 petits coeurs à chaque utilisation
poignard		caché sur votre chemin ou sur les monstres	arme rapide et précise	fait disparaitre l'objet- cible
hache		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	arme lente mais puissante	_____
bombe à feu		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	fait s'ouvrir la terre sous le monstre-cible	brûle tout sur son passage

ARMES	SYMBOLES LES REPRESENTANT SUR L'ÉCRAN	OU CHERCHER	POUVOIR	COMMENTAIRES
boomerang		caché sur votre chemin ou sur les monstres	arme puissante qui revient entre vos mains après usage	
petit coeur		caché sur votre chemin ou sur les monstres pour chaque arme	vous donne droit à un essai supplémentaire	vous pouvez garder en réserve autant de coeurs que vous trouvez pour disposer d'essais supplémentaires selon vos besoins
grand coeur		caché sur votre chemin ou sur les monstres	vous donne droit à 5 essais supplémentaires pour chaque arme	
croix		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	détruit tous les ennemis qui sont sur l'écran	
potion invisible		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	vous rend invulnérable pendant quelques secondes	
massue munie de chaines		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	augmente la puissance du fouet lors de deux étapes	la chaine courte renforce votre efficacité au 1er stade la longue au 2ème

ARMES	SYMBOLES LES REPRESENTANT SUR L'ÉCRAN	OU CHERCHER	POUVOIR	COMMENTAIRES
bourse		cachée sur votre chemin ou sur les monstres	vous donne des points gratuits	rouge: 100 pts bleu : 400 pts blanc: 700 pts
double tir		caché sur le chemin, sur les monstres ou dans le décor	permet de tirer 2 fois de suite avec les armes à lancer	elles apparaissent quant vous frappez certains objets 10 fois de suite
triple tir		caché sur le chemin ou sur les monstres	permet de tirer 3 fois de suite avec les armes à lancer	
côte de porc		caché dans le décor	réactive partiellement certains pouvoirs perdus	apparait grâce à un coup de fouet secret
boule de cristal		à enlever aux monstres à tête humaine à chaque moment du jeu	réactive totalement tous les pouvoirs perdus	peut faire disparaitre les monstres définitivement

BIENVENUE A CASTLEVANIA

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI DE VOTRE JEU KONAMI

- Ce jeu informatique est un article de précision qui possède un circuit électronique complexe. Evitez les chocs et les températures extrêmes. Ne jamais tenter d'ouvrir ou de démonter le jeu.

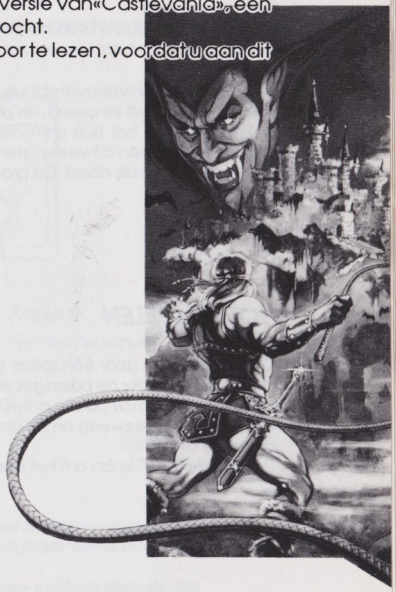
- Ne pas toucher aux câbles et ne jamais les mettre au contact de l'eau sous peine d'endommager les circuits électroniques du jeu quand vous débranchez.

- Assurez-vous toujours que la console NES est éteinte quand vous branchez ou que vous débranchez le jeu sur la console NES.

- Ne jamais introduire vos doigts ou des objets métalliques dans le porte-cartouche, sous peine d'endommager le fonctionnement de votre machine.

PROFICIAT!

U hebt zojuist de onvervalste Konami home-computerversie van«Castlevania», een van vele oorspronkelijke Konami speelhallen-hits, gekocht.
Wij adviseren U, eerst deze gebruiksaanwijzing goed door te lezen, voordat u aan dit spel begint.



INHOUD

INLEIDING / HOE TE SPELEN 28

KONTROLEFUNCTIES 29

HET BEELDSCHERM 30

DE MONSTERS 31

DE WAPENS 34

KAART VAN HET KASTEEL 37

INLEIDING

Goedenavond!!!!!!!
Stap in de schaduwen van de dodelijkste woning ter wereld. U bent aangekomen op Kasteel Castlevania en u bent hier om zaken te doen: om de vloek van de gemene graaf voor altijd te bannen.
Helaas is iedereen vanavond thuis. Vleermuizen, geesten, ieder soort schepsel, dat men zich kan voorstellen. U vindt ze overal, als ze u niet eerst vinden.U moet door zes verdiepingen voordat u de meester van het huis ontmoet. Uw magische zweep zal u helpen en u zult waarschijnlijk onderweg nog een à twee wapens vinden.Maar zodra u de toren bereikt hebt, kunt u rekenen op een duel met de dood. De graaf heeft 100 jaar op een duel gewacht. Hij is klaar. Bent u het ook?...

HOE TE SPELEN

Castlevania kan door één speler gespeeld worden. De speler moet «Control (1)» gebruiken.
Het doel is om door de passages en via de trappen van het kasteel de toren te bereiken, daarbij ieder monster op uw pad te ontwijken of te vernietigen. Gebruik de «control» zoals aangegeven om uw magische zweep en de andere wapens die u onderweg vindt te aktiveren. Pas op voor geheime deuren!
Druk op de START-knop om het spel - en uw nachtmerrie te beginnen.

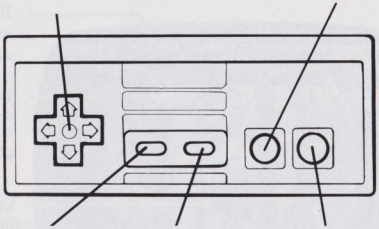
KONTROLEFUNCTIES

KONTROLEBLOK (BEWEGING)

Kontroleer de beweging (vooruit en achteruit), staan en buk ken, springrichting, richting voor de aanval.

B-KNOP (AANVAL)

Kontroleer de zweep en alle andere wapens.



SELECT-KNOP

Wordt niet gebruikt.

START-KNOP

Hiermee kunt u het spel starten en voor een pauze stoppen.

A-KNOP

Kontroleer het springen.

BEWEGINGSVOORBEELDEN

DIAGONAAL SPRINGEN: gebruik de A-knop en «links/rechts» kontroleblok-sleutels
AKTIVEREN VAN DE ZWEEP: gebruik de B-knop en «links/rechts/naar beneden» kontroleblok-sleutels.
AKTIVEREN VAN UW WAPENS: gebruik de B-knop en «naar boven» kontroleblok-sleutel.
GEBRUIK VAN ZWEEP OF VUURWAPENS: gebruik de B-knop.

HET BEELDSCHERM

Score

Krachtniveau-indicator

U begint ieder spel met 3 «levens» en de indicator geeft de resterende kracht aan in ieder leven. Als de monsters uw kracht opzuigen daalt de indicator. Wanneer de «0» bereikt is, verliest u een leven.

Tijd

Wanneer de klok «0» aangeeft verliest u een leven.

Wapens-indicator

Geeft het laatste wapen aan dat u opgeraapt en geaktiveerd hebt.

Vijand's krachtniveau-indicator

De indicator geeft de schade aan die u een hoofdmonster aangedaan hebt in een bepaalde stage. Wanneer het niveau tot «0» zakt, is het monster uit het spel.

DE MONSTER

Vernietig het monster voor de totaal aangegeven punten. Bonuspunten worden vergeven als 2 of meer monsters met een slag van een wapen neergeslagen worden.

VAMPIRE VLEERMUIS
200 Punten

ZOMBIE
100 Punten

SWART LUIPAARD
200 Punten

VISMAN
300 Punten

GEEST-VLEERMUIS
3.000 Punten

KONINGIN MEDUSA
3.000 Punten

MEDUSA
300 Punten

RAAF
200 Punten

ZWARTE RIDDER
400 Punten

WIT SKELET
300 Punten

ROOD SKELET
400 Punten

ADELAAR
300 Punten

GEBOCHELDE
500 Punten

DRAKENSKELET-KANON
400 Punten

BIJLMAN
500 Punten

GEEST
300 Punten

SKELETDRAAK
1.000 Punten

FRANKENSTEIN + IGOR
5.000 Punten

MUMMIE-MAN
3.000 Punten

WREDE MAAIER
7.000 Punten

DE GRAAF
50.000 Punten

100 BONUSPUNTEN - worden iedere keer uitgereikt als een van de volgende voorwerpen in beslag genomen wordt:
VUURBAL
MUMMIEDOEKEN
BEEN VAN HET WITTE SKELET
BIJL VAN DE BIJLMAN

DE WAPENS

Behalve de magische zweep zijn meerdere wapens verborgen langs uw weg door het kasteel. U zult ze nodig hebben. Studeer deze lijst voordat u speelt, zodat u weet waar u uw wapens kunt vinden en hoe u ze kunt gebruiken.

WAPEN	BEELDSCHERM SYMBOOL	WAAR TE VINDEN	KRACHT	KOMMENTAAR
HORLOGE		Verborgen op de weg of in een monster	Verstart de vijand	Kost u 5 kleine harten bij ieder gebruik
GROOT MES		Verborgen op de weg of in een monster	Snel, nauweurig aanvalswapen	Laat het monster verdwijnen
BIJL		Verborgen op de weg of in een monster	Langzaam maar sterk aanvalswapen	_____
VUURBOM		Verborgen op de weg of in een monster	Splijt de grond onder het doelwit	Verbrandt alles op de weg

WAPEN	BEELDSCHERM SYMBOOL	WAAR TE VINDEN	KRACHT	KOMMENTAAR
BOEMERANG		Verborgen op de weg of in eenr monster	Sterk aanvalswapen komt in uw hand terug	
KLEIN HART		Verborgen op de weg of in een monster	Geeft u 1 extra schot per wapen	U kunt zoveel harten verzamelen als u wilt voor extra kracht als u het nodig hebt !
GROOT HART		Verborgen op de weg of in een monster	Geeft u 5 extra schoten per wapen	
KRUIS		Verborgen op de weg of in een monster	Vernietigt alle monsters op het beeldscherm	
ONZICHTBAAR-HEIDSVERGIF		Verborgen op de weg of in een monster	Beschermt u een paar seconden tegen onheil	
MORGENSTER		Verborgen op de weg of in een monster	Verhoogt de zweepkracht in twee verschillende stages	Korte ketting voor le niveaulange ketting voor 2de niveau versterking

WAPEN	BEELDSCHERM SYMBOOL	WAAR TE VINDEN	KRACHT	KOMMENTAAR
GELDBUIDEL		Verborgen op de weg, in een monster monster	Geeft in extra punten	Reed=100 · Blauw=400 Wit=700
DUBBEL SCHOT		Verborgen op de weg, in een monster of op de achtergrond	Hiermee kunt u twee keer achter elkaar met een wapen gooien	Deze verschijnen als u bepaalde voorwerpen tien keer achter elkaar raakt
DRIEVOUDIG SCHOT		Verborgen op de weg, in een monster of op de achtergrond	Hiermee kunt u drie keer achter elkaar met een wapen gooien	
KIPPEBOUT		Verborgen op de achtergrond	Geeft een gedeelte van uw verloren kracht terug	Verschijnt bij geheime zweepslag
MAGISCHE BOL		Verover dit van het hoofdmonster in iedere stage	Geeft alle verloren kracht terug	Kan de monsters van een hele stage uitschakelen

WELKOM OP KASTEEL CASTLEVANIA

Behandel uw Konamispel met zorg

Dit konamispel is een met precisie vervaardigd toestel met een ingewikkeld elktronisch circuit. Vermijd het bloot te stellen aan overmatige schokken of extreme temperatuurverschillen. Probeer nooit het spel te openen of te ontmantelen.

Raak de stroomdraden van het toestel niet aan en vermijd ieder kontakt met water zodat het spelcircuit niet beschadigd wordt.

Zorg altijd ervoor dat het NES-Kontrolepaneel uitgeschakeld is als u het spel erin steekt of eruit haalt.

Stop nooit uw vingers of een metalen voorwerp in het toestelgedeelte van de spanningsverbinding. Dit kan tot het slecht functioneren of zelfs tot schade leiden.

00724

Konami® is a trademark of Konami Industry Co. Ltd.

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.

©1988 KONAMI

Printed in Japan
IMPRIMÉ AU JAPON